NUMMER 71

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Italien L 5000 / Niederlande f 5,00 / Spanien P 425

BASTEI Jugend

JEDEN MONAT NEU!

Die Schlümpfe

3 x Inline-Skates
und 10 „Hallo Dachs-Spiele"
zu gewinnen

2 Post-Sammelkarten

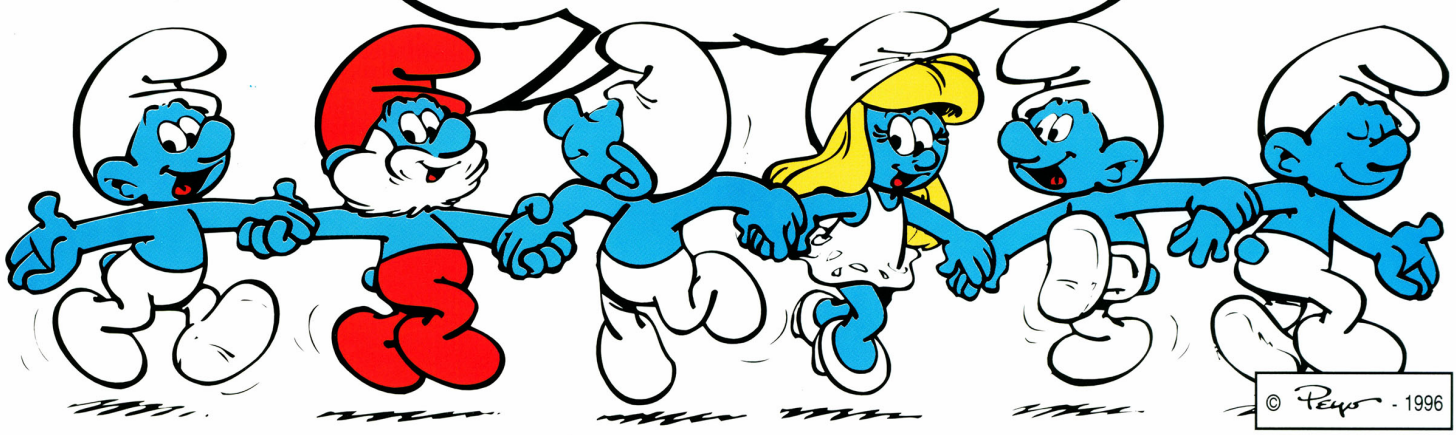
DIE SCHLUMPF-FALLE

DER GEMEINE PLAN DES BÖSEN ZAUBERERS

00071
4 393003 803805

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Es gibt schon schlumpfige Sachen ... Da hat ein Autofahrer bei einer Verkehrskontrolle einen Polizisten mit „Schlumpf“ angeredet. Der Polizist fühlte sich auf die Schippe genommen und erwirkte gegen den Autofahrer eine Klage wegen Beamtenbeleidigung. Das Gericht gab ihm nicht Recht, mit der Begründung, daß „Schlumpf“ kein Schimpfwort sei! Das finden wir Schlümpfe auch! Und nun viel Spaß mit Eurem neuen Comic-Magazin „Die Schlümpfe“. Es ist wieder voller schlumpfiger Geschichten und lustiger Gags!



INHALT:

Ein Schlumpf in Not 3

Der Feinschmeckerschlumpf hat Pech! Erst überrascht ihn Gurgelhals, als er gerade einen köstlichen Apfel verspeisen will. Dann sackt der böse Zauberer diesen Apfel auch noch ein. Beim Versuch, ihn zurückzubekommen, gerät der Feinschmeckerschlumpf in Gefangenschaft. Zum Glück – denn so erfährt er von einem teuflischen Plan des bösen Zauberers

Raten mit den Schlümpfen 12

Der Naturschlumpf stellt vor:
Tips für Hundefreunde 14

Labyrinth der Schlümpfe 16

Das große Schlümpfe-Poster
Ein schlumpfiges Bild zum Herausnehmen und Sammeln 18

Großes Preisausschreiben:
(„Thunderbird“-Inlineskates)
3 x Inline-Skates zu gewinnen! 20

Für Rate-Schlümpfe:
Der verschlumpfte Halbmond 21

Der Große Schlumpf erzählt:
Eine schlumpfige Einladung zum Tee 22

Schlumpfinchens Postseite:
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News 24

Schlumpferei 25

Für Bastel-Schlümpfe:
Bühne frei für schlumpfige Puppen 26

Feuerprobe für den Anglerschlumpf 28

Der Anglerschlumpf scheint einen dicken Fisch an der Angel zu haben! Auf jeden Fall ist er riesenstark! Doch dann taucht Gurgelhals auf. Der böse Zauberer ahnt nicht, als was sich seine fette Beute entpuppt ...

Für Spiele-Schlümpfe:
Atlan-ta-tam 32

Die Schlumpf-Medaille zum Selberbasteln 34

Vorschau/Impressum 35

EIN SCHLUMPF IN NOT

DIE SCHLUMPF-FALLE

Später ...
Da fällt mir ein, daß ja heute Markttag ist ... ich könnte noch etwas für meinen Azrael einkaufen! Der arme Kerl hat schon seit fünf Tagen nichts mehr gefuttert ...
So ein Pech! Jetzt schlumpft sein Arm den Deckel fest!
Treten Sie näher, meine Damen und Herren! Kommen Sie! Kommen Sie! Bei mir finden Sie das Zaubermittel gegen alle lästigen Fliegen und Mücken!
?
Hängen Sie dieses Zauberband in Ihrer Küche auf! Schon lockt es das Ungeziefer an und macht ihm den Garaus!
Ihr Band hat doch mit Zauberei nichts zu tun! Es wurde einfach in einen Kleber getaucht! Außerdem will ich keine Fliegen fangen, sondern Schlümpfe!
Schlümpfe?
Ich hab' zwar keine Ahnung, wer oder was Schlümpfe sind! Aber wenn sie nur größer sind als Fliegen, brauchen Sie nur größere Bänder! Ich mache Ihnen einen guten Preis!
Dieser Halsabschneider hat mich auf eine Idee gebracht!
Verflixt! Er schlumpft mich mit in seine Bruchbude!
Ich werde einen Superklebstoff entwickeln! Einen Schlümpfefänger-Klebstoff! HARHAR!
MIAM MIAM SCHLURPS
FLOTSCH POMSCH PORTSCH
Fertig! Und jetzt schneide ich den Stoff in große Streifen ...
... tauche sie in den Kleber und lasse sie über Nacht ziehen! Und morgen früh hänge ich sie am Waldrand auf!
Oje, oje!
Sollte es den Schlümpfen erneut gelingen, meinen Fallen auszuweichen, dann müssen sie aus dem Wald fliehen! Und dann bleiben sie an meinen Schlümpfefängern kleben! HARHAR!
Dieses Ungeheuer!

Und du schläfst schon, Azrael? Hast den alten Fisch ratzeputz weggefressen? Du kleiner Feinschmecker, du!

Wie schlumpf' ich hier nur weg?

Da fällt mir ja der saftige Apfel wieder ein!

AU WEIA!

SCHMATZ ... hm ... und im Morgengrauen gehe ich alle meine Fallen noch einmal durch! Damit sie auch ja zuschnappen! Har ... SCHNARCH ...

Ich muß hier verschlumpfen!

MIAM

RATZ

Er schläft! Endlich!

SCHRAPP

?

SCHRAPP

SCHNÜFF...

MIAAUUU

!?

PST!

GRRRAAAAA

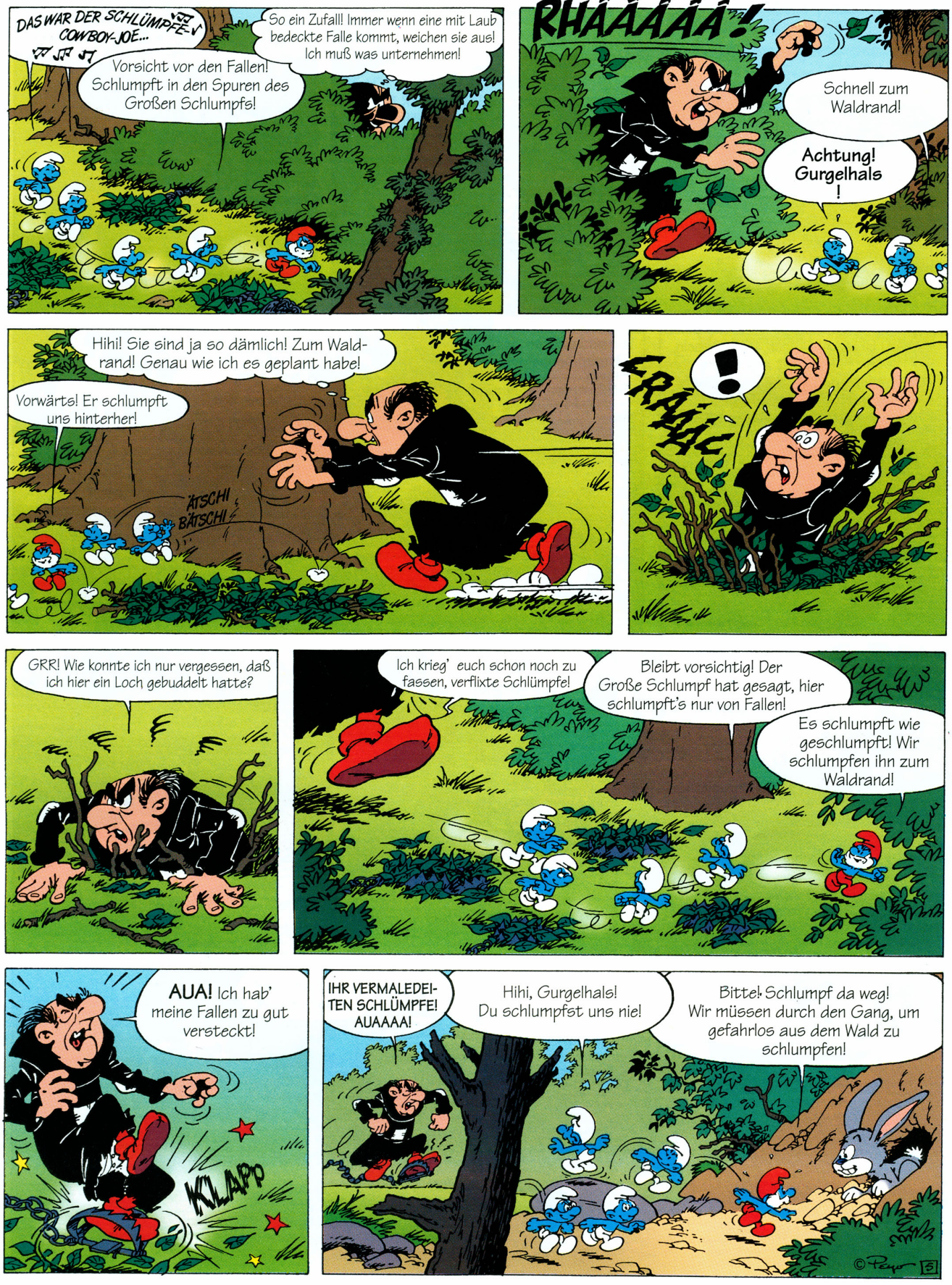
PLOFF

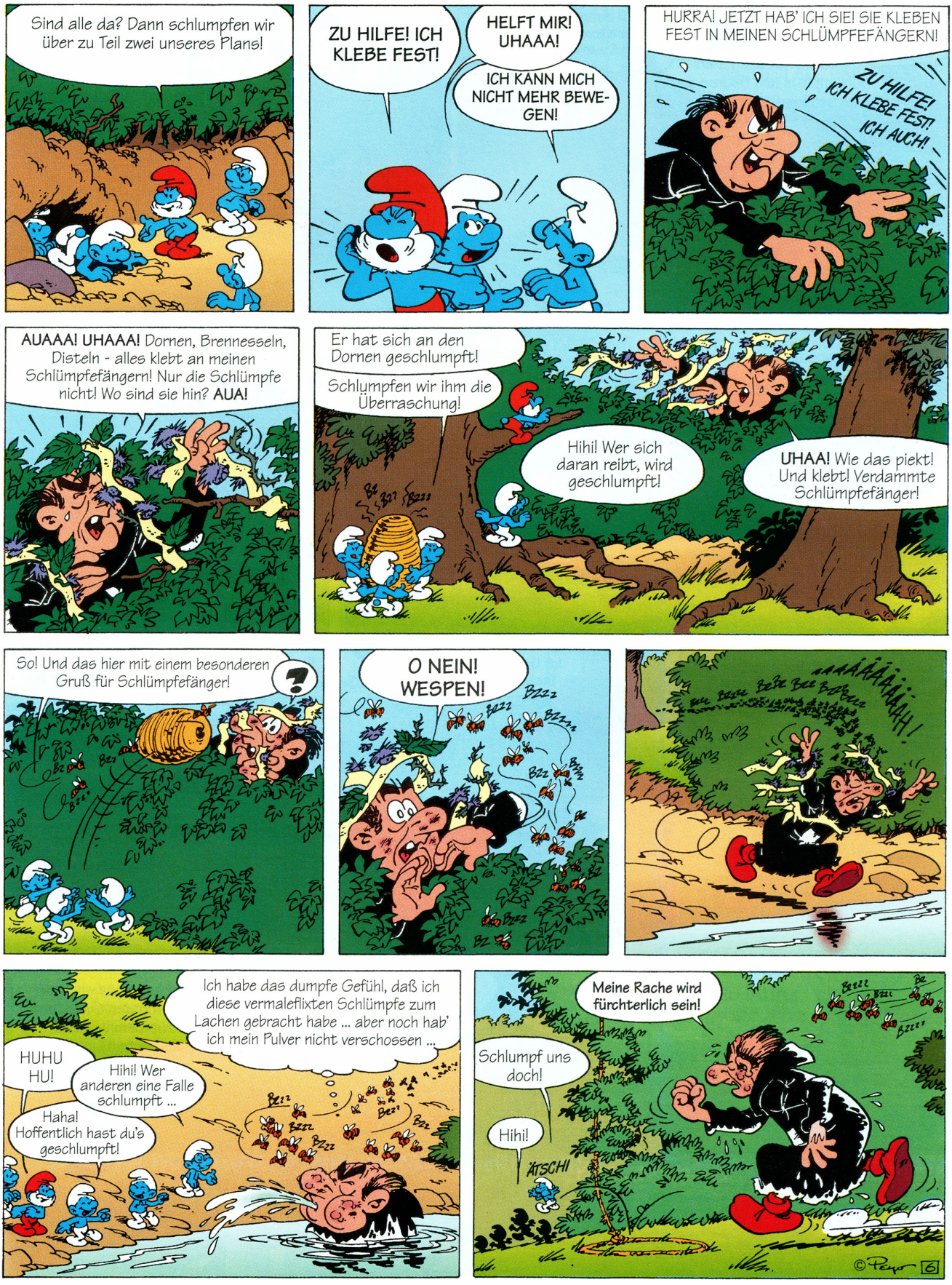
Da bist du ja endlich, Feinschmeckerschlumpf! Wo warst du? Ich hab' mir schon Sorgen geschlumpft!

Großer Schlumpf! Großer Schlumpf! Wir sind in Gefahr!

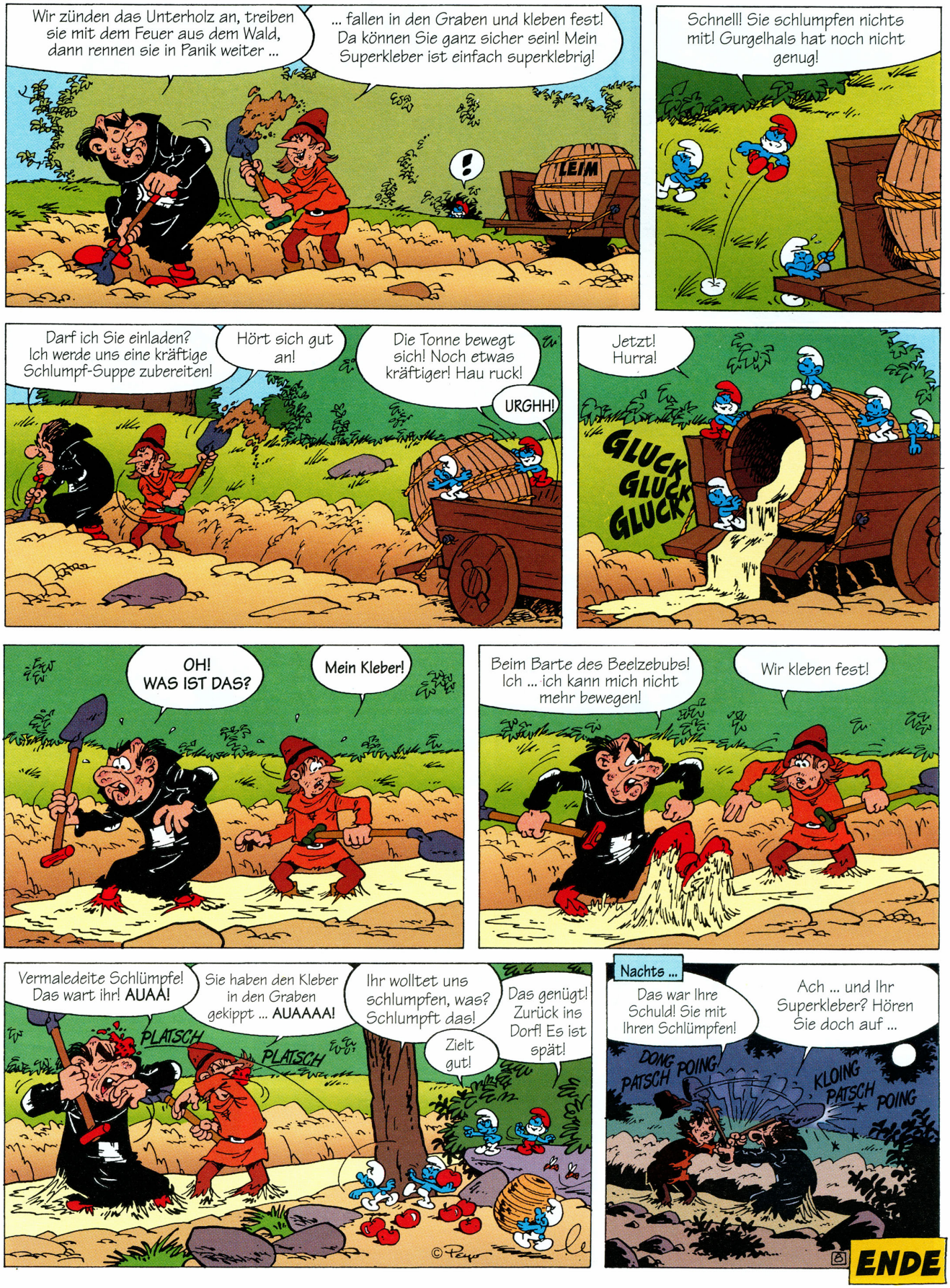
©Peyo

WAS? Gurgelhals hat schon wieder Fallen aufgestellt?
Ja, und morgen wird er klebrige Schlümpfefänger aufhängen, die anders sind als alle seine bisherigen Fallen!
Schlümpfefänger? Hm ... ich glaube, es wird langsam Zeit, Gurgelhals mal wieder eine gehörige Lektion zu schlumpfen ...
In aller Frühe ...
Meine Schlümpfefänger sind fertig! Harhar! Damit hänge ich den Waldrand zu ... HARHAR!
Fertig! Diesmal entwischt mir keiner ... HARHAR!
Kommen sie von Norden, plumpsen sie in die Grube, und kommen sie von Süden ...
... endet ihr Weg in meinen von Gebüsch getarnten Mausefallen! HARHAR!
Und hier, dieses von Efeu verdeckte Seil, birgt eine höchst unangenehme Überraschung ... für Schlümpfe! HIHI!
Ich brauche jetzt nur noch diese höllischen Fußangeln zu tarnen! Sie werden die Panik unter den Schlümpfen erheblich steigern!
Wer von ihnen das Heil in der Flucht findet, wird zum Waldrand stürmen, wo meine Schlümpfefänger warten! ICH BIN GENIAL!
Also los! Wir schlumpfen an!
Verstanden, Großer Schlumpf!
TEKKNO IST COOL, TEKKNO IST COOL...
Sie sind im Anmarsch! Hurra!
©Peyo
4


DAS WAR DER SCHLÜMPFE-COWBOY-JOE...
So ein Zufall! Immer wenn eine mit Laub bedeckte Falle kommt, weichen sie aus! Ich muß was unternehmen!
Vorsicht vor den Fallen! Schlumpft in den Spuren des Großen Schlumpfs!
RHÁÁÁÁÁÁ!
Schnell zum Waldrand!
Achtung! Gurgelhals!
Hihi! Sie sind ja so dämlich! Zum Waldrand! Genau wie ich es geplant habe!
Vorwärts! Er schlumpft uns hinterher!
ÄTSCHI BÄTSCHI
!
GRRÄÄÄC
GRR! Wie konnte ich nur vergessen, daß ich hier ein Loch gebuddelt hatte?
Ich krieg' euch schon noch zu fassen, verflixte Schlümpfe!
Bleibt vorsichtig! Der Große Schlumpf hat gesagt, hier schlumpft's nur von Fallen!
Es schlumpft wie geschlumpft! Wir schlumpfen ihn zum Waldrand!
AUA! Ich hab' meine Fallen zu gut versteckt!
KLAPP
IHR VERMALEDEITEN SCHLÜMPFE! AUAAAA!
Hihi, Gurgelhals! Du schlumpfst uns nie!
Bitte! Schlumpf da weg! Wir müssen durch den Gang, um gefahrlos aus dem Wald zu schlumpfen!
© Peyo 5


Sind alle da? Dann schlumpfen wir über zu Teil zwei unseres Plans!
ZU HILFE! ICH KLEBE FEST!
HELFT MIR! UHAAA!
ICH KANN MICH NICHT MEHR BEWEGEN!
HURRA! JETZT HAB' ICH SIE! SIE KLEBEN FEST IN MEINEN SCHLÜMPFEFÄNGERN!
ZU HILFE! ICH KLEBE FEST! ICH AUCH!
AUAAA! UHAAA! Dornen, Brennesseln, Disteln - alles klebt an meinen Schlümpfefängern! Nur die Schlümpfe nicht! Wo sind sie hin? AUA!
Er hat sich an den Dornen geschlumpft!
Schlumpfen wir ihm die Überraschung!
Hihi! Wer sich daran reibt, wird geschlumpft!
UHAA! Wie das piekt! Und klebt! Verdammte Schlümpfefänger!
So! Und das hier mit einem besonderen Gruß für Schlümpfefänger!
?
O NEIN! WESPEN!
Bzzz
AAAAAAAAAH!
Ich habe das dumpfe Gefühl, daß ich diese vermaledeiten Schlümpfe zum Lachen gebracht habe ... aber noch hab' ich mein Pulver nicht verschossen ...
HUHU HU!
Hihi! Wer anderen eine Falle schlumpft ...
Haha! Hoffentlich hast du's geschlumpft!
Meine Rache wird fürchterlich sein!
Schlumpf uns doch!
Hihi!
ATSCHI!
©Peyo 6

Verflixt!
Diese Falle hab' ich glatt vergessen!
HAHAHA! Jetzt ist er in seine eigene Falle geschlumpft!
Schlumpft die Äpfel! Er soll seine Lektion schlumpfen!
Hihihi! Bravo! Gut geschlumpft, Schlümpfe! Hihi!
POTSCH
DOING
DONG
HÜHAAA! Langsam!
Achtung! Da kommt jemand!
Das ist der Händler vom Markt! Verschwinden wir!
Nanu, mein Herr! Sie scheinen ja in einer etwas verzwickten Lage zu stecken! Sie könnten einen meiner Fliegenfänger gebrauchen!
ICH WILL KEINE FLIEGEN FANGEN! ICH WILL SCHLÜMPFE FANGEN! HELFEN SIE MIR DA RUNTER!
Regen Sie sich nicht auf! Ich will Ihnen ja nur helfen! Wenn es mich nichts kostet ...
BUMMM
In dieser Tonne steckt ein Superkleber, mit dem wir Ihre Schlümpfe garantiert fangen!
Wirklich? Sie ... Sie wollen mir helfen? Ich hab' eine Idee ...
LEIM
Wir heben hier einen Graben aus! Die Schlümpfe müssen hier vorbeikommen!
!
©Peyo


Wir zünden das Unterholz an, treiben sie mit dem Feuer aus dem Wald, dann rennen sie in Panik weiter ...
... fallen in den Graben und kleben fest! Da können Sie ganz sicher sein! Mein Superkleber ist einfach superklebrig!
!
LEIM
Schnell! Sie schlumpfen nichts mit! Gurgelhals hat noch nicht genug!
Darf ich Sie einladen? Ich werde uns eine kräftige Schlumpf-Suppe zubereiten!
Hört sich gut an!
Die Tonne bewegt sich! Noch etwas kräftiger! Hau ruck!
URGHH!
Jetzt! Hurra!
GLUCK GLUCK GLUCK
OH! WAS IST DAS?
Mein Kleber!
Beim Barte des Beelzebubs! Ich ... ich kann mich nicht mehr bewegen!
Wir kleben fest!
Vermaledeite Schlümpfe! Das wart ihr! AUAA!
Sie haben den Kleber in den Graben gekippt ... AUAAAA!
PLATSCH
PLATSCH
Ihr wolltet uns schlumpfen, was? Schlumpft das!
Zielt gut!
Das genügt! Zurück ins Dorf! Es ist spät!
Nachts ...
Das war Ihre Schuld! Sie mit Ihren Schlümpfen!
Ach ... und Ihr Superkleber? Hören Sie doch auf ...
DONG PATSCH POING
KLOING PATSCH POING
ENDE

Der geheimnisvolle Drachentempel

und die Befreiung der weißen Fee

Glitzerkristall mit Zauberschwert

Schlangengrube mit Trickverschluß

Hängebrücke mit gefährlicher Einbruchstelle

Kristallgefängnis

Thron zum Hinterausgang drehbar

Magische Kopfmaske zum Aufsetzen

Drehbares magisches Auge

Der tapfere Prinz auf seinem goldenen Einhorn hat jede Menge aufregende Abenteuer zu bestehen, bevor er die weiße Fee aus dem Kristallgefängnis befreien kann! Wie gut, daß ihm der Zauberer Merlin hilft, den feuerspeienden Drachen in die Flucht zu schlagen...

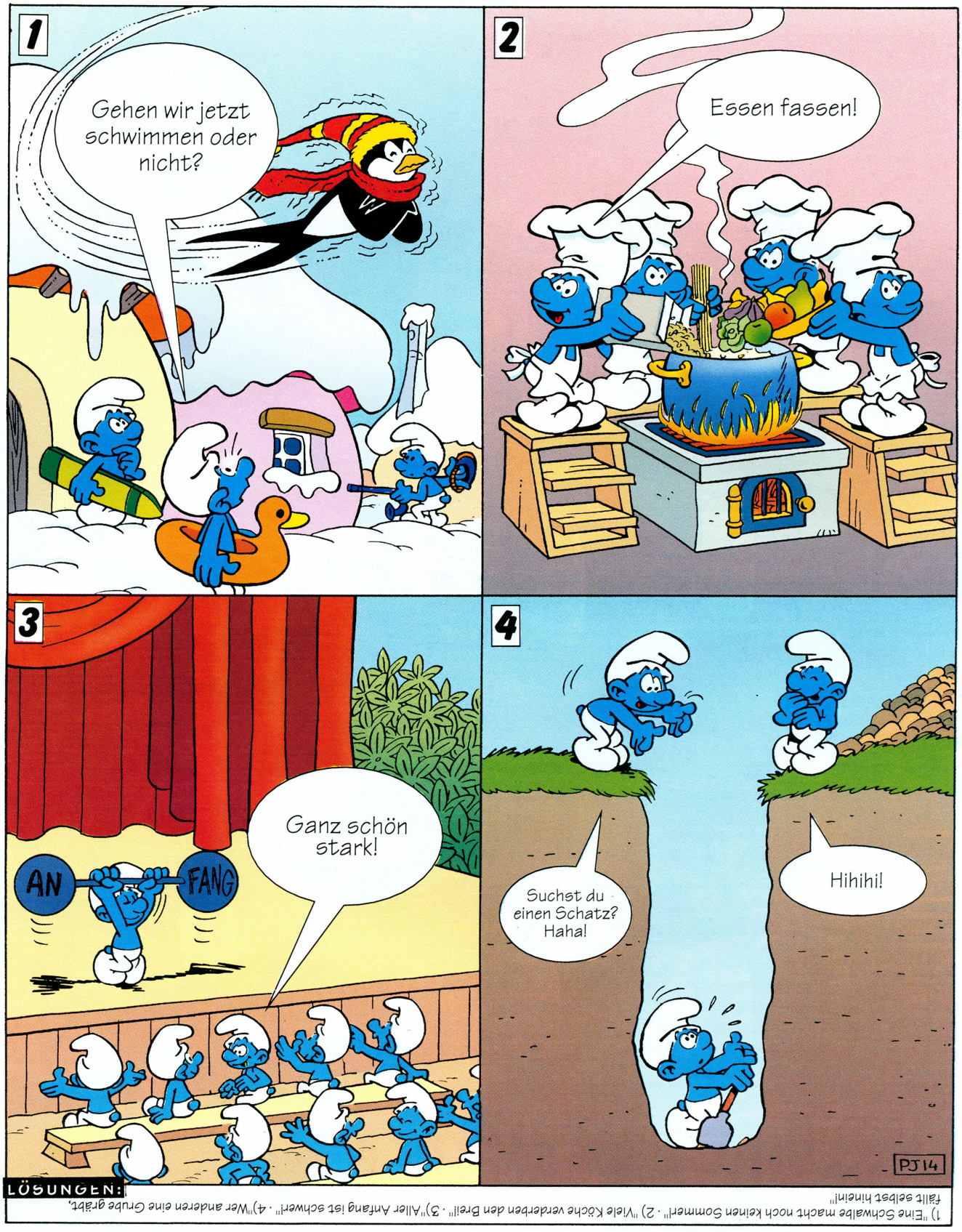
NEU!

Noch mehr tolle Geschichten gibt's jetzt brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Ab sofort bei Deinem Spielwarenhändler!

playmobil®

Raten mit den Schlümpfen

Hinter diesen heiteren Szenen aus dem Schlumpfdorf verbergen sich ganz bekannte Sprichwörter. Findest Du sie heraus?



LÖSUNGEN:
1) "Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer!" · 2) "Viele Köche verderben den Brei!" · 3) "Aller Anfang ist schwer!" · 4) "Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein!"

Monstersprüche gesucht!

444 MilkyWay® SPACE SAFARI® Rucksäcke zu gewinnen.

Holen, kennenlernen, grinsen, sammeln, verspachteln. Milky Way Space Safari – Die leckeren Schokoladen-Monster.

MilkyWay®

Schicke diesen Coupon mit Deinem Spruch an folgende Adresse:
Milky Way®, Postfach 1000, 90526 Wendelstein
und schon nimmst Du an der Verlosung teil.

Die Schlümpfe

Name: ..... Alter: .....

Straße: .....

Wohnort/PLZ: .....

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Tips für Hundefreunde

Die Schlümpfe mögen alle Tiere. Mit einigen sind sie besonders gut befreundet, zum Beispiel mit den Eichhörnchen und den Störchen, aber vor allem mit Tappsy, dem Hund, der beim Magier Homnibus wohnt. Von ihm haben sie gelernt, daß ein Hund nur selten wirklich böse ist.

Hunde sind die ältesten Haustiere des Menschen. Man vermutet, daß sich vor gut 17 000 Jahren freilebende Wölfe einfach den als Jägern umherziehenden Menschengruppen anschlossen, weil sie bei ihnen ein bequemeres Leben hatten. Die Menschen ihrerseits begannen nun, die Wölfe zu zähmen und abzurichten. Von diesen Wölfen stammen durch Vermischungen und gezielte Kreuzungen alle unsere heutigen Hunderassen ab.

Absolute Spürnasen

Hunde hören und riechen viel besser als wir. Verantwortlich dafür ist die Riechschleimhaut der Nase. Sie ist bei Hunden rund 30 mal größer als beim Menschen. So können Hunde nicht nur Herrchen und Frauchen am Geruch erkennen, sie können auch mögliche Gefahren und Feinde frühzeitig wittern. Und sie können uns Menschen in vielen Situationen helfen. Als Lawinenhunde spüren sie Verschüttete im Schnee auf, bei Erdbeben suchen sie nach Überlebenden. Sie entdecken vermißte Kinder, warnen Nachtwächter vor Eindringlingen und helfen der Polizei bei der Suche nach Rauschgift.

Beim Fressen nicht stören

Wer einen Hund in seine Wohnung aufnehmen möchte, sollte dafür sorgen, daß alle, auch Kinder, wissen, daß man sich einem Hund immer von vorne nähert, keine unbedachten hastigen Bewegungen macht, ihn nicht am Schwanz zieht, aus dem Schlaf reißt oder beim Fressen stört. Grundsätzlich gilt: Kinder bis zu sechs Jahren dürfen nicht alleine mit einem Hund spielen. Am günstigsten ist es, einen Hund als Welpen zu kaufen und ihn mit Kindern gemeinsam aufzuziehen.

Halsband und Leine

Einen jungen Hund an Halsband und Leine zu gewöhnen, ist nicht immer leicht. Da Welpen sehr schnell lernen, daß Halsband, Leine und „Gassi gehen" zusammengehören, werden sie sich innerhalb kürzester Zeit an die „Fremdkörper" gewöhnen. Man gewöhnt einen Welpen so früh wie möglich, am besten im Alter von acht bis zehn Wochen, an ein Halsband, darf aber niemals Zug oder Zwang ausüben, weil er sofort kopfscheu werden würde. In den ersten Tagen soll sich der Hund mit dem Halsband völlig frei bewegen.

Immer frisches Wasser

Ein erwachsener Hund bekommt eine Haupt- und eine Nebenmahlzeit pro Tag. Am einfachsten und auch am ausgewogensten ist Fertigfutter, denn da ist alles an Nährstoffen drin enthalten, was der Vierbeiner braucht. Die Nebenmahlzeit kann aus einem Stück Hundekuchen oder einer Handvoll Trockenfutter bestehen. Wichtig: Frisches Wasser zum Trinken sollte jederzeit bereitstehen. Nach dem Fressen braucht der Hund Ruhe und genügend Zeit zum Verdauen. Erst gut vier Stunden später geht man noch einmal mit ihm „Gassi".

Fasten schadet nicht

Ab und zu kommt es vor, daß ein Hund nicht fressen will. Das muß jedoch kein Grund zur Beunruhigung sein. Ein Fastentag zwischendurch schadet dem Vierbeiner nicht und ist sogar natürlich. Besorgniserregend wird Appetitlosigkeit erst dann, wenn sie länger anhält und der Hund abmagert. Dann kann es sein, daß er krank ist, und man sollte ihn unbedingt zum Tierarzt bringen.

Sprechen und befehlen

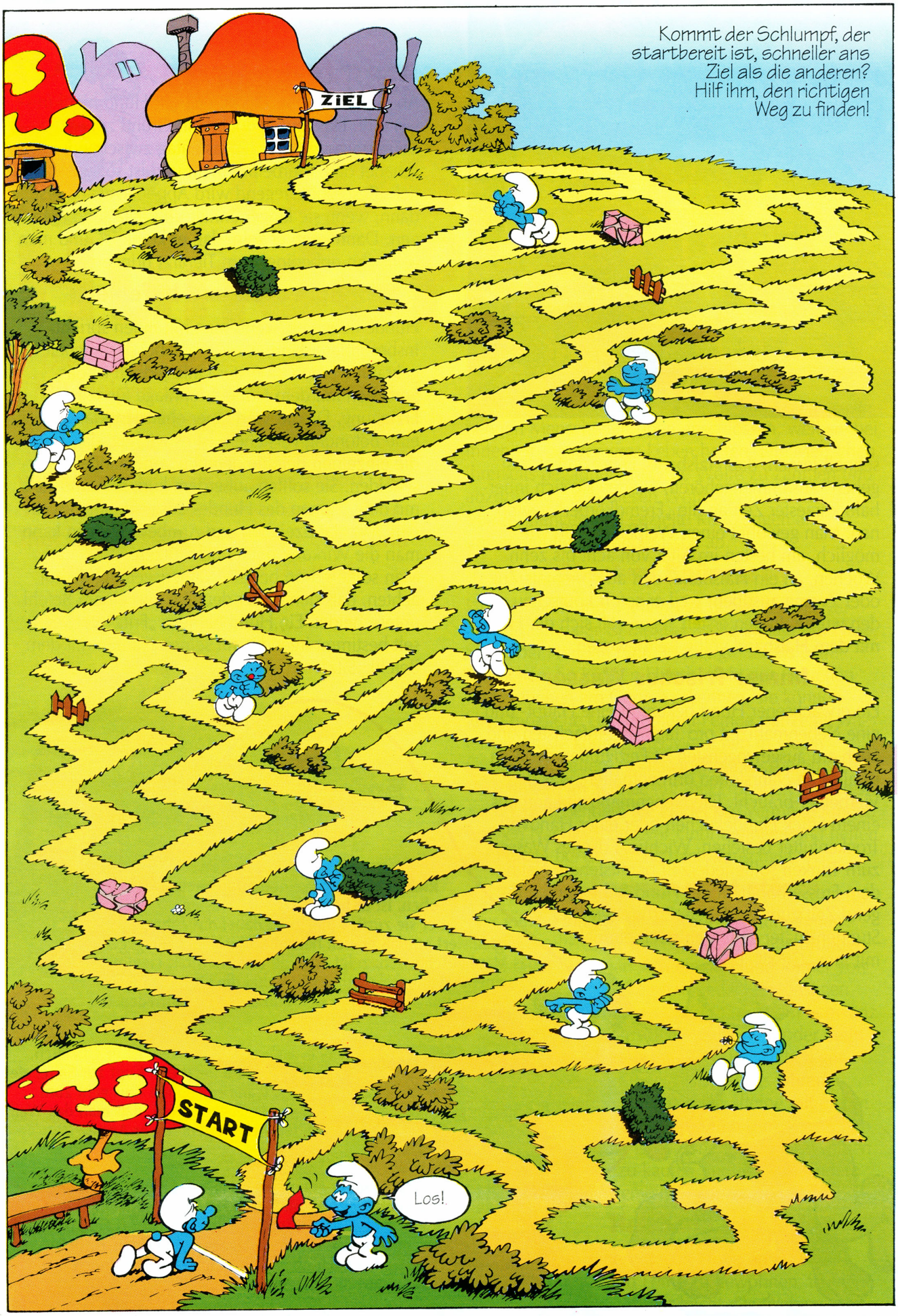
Hunde lieben es, wenn man mit ihnen spricht. Insbesondere dann, wenn sie dabei gestreichelt und gekrault werden. In erster Linie jedoch ist das Sprechen mit dem Hund Grundlage für seine Erziehung. Da die Vierbeiner eher den Klang als eine Betonung verstehen, ist es wichtig, daß sich die einzelnen Befehle deutlich voneinander unterscheiden. Sie sollten außerdem kurz sein und stets mit dem Namen des Hundes ausgesprochen werden. Mit Handzeichen und Armbewegungen kann man die Wirkung noch unterstützen.
Man sollte schon bei der Namensgebung darauf achten, daß sich dieser deutlich von einem Befehl unterscheidet. Ein Hund namens „Fritz" verwechselt bestimmt irgendwann seinen Namen mit dem Befehl „Sitz".

Die Sprache des Hundes

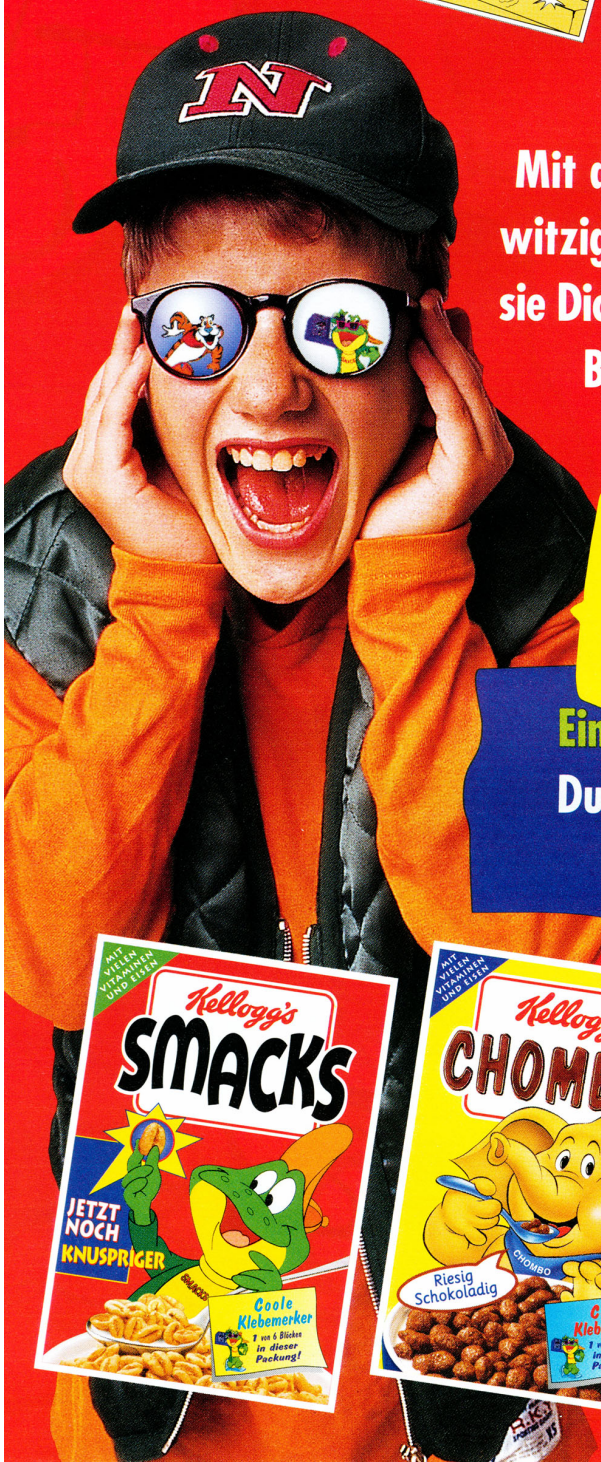
Die Ohren
Richtet ein Hund seine Ohren nach oben, ist er besonders aufmerksam. Legt er sie zurück und zeigt dabei die Zähne, signalisiert er, daß er sich bedroht fühlt, läßt er dagegen das Maul geschlossen, zeigt er seine Unsicherheit. Liegt er auf seinem Lieblingsplatz und läßt dabei die Ohren hängen, ist er gelassen und mit sich und der Welt zufrieden.

Die Augen
Hat der Hund glänzende, aufgeweckte Augen, ist er glücklich. Hebt er die Augenlider, schaut hoch und neigt den Kopf zur Seite, stellt er eine Frage, zum Beispiel, wann es endlich raus geht zum Spaziergang. Öffnet er die Augen dagegen so weit, daß man das Weiße sieht und die Pupillen sich weiten, hat er Angst.

Die Lefzen
Die Lefzen eines Hundes entsprechen unseren Lippen. Zieht er sie hoch, zeigt dabei die Zähne und runzelt gleichzeitig die Stirn, so will er warnen. Sträubt sich dazu noch das Fell, ist äußerste Vorsicht geboten. Wenn er dagegen die Lefzen zurück und die Mundwinkel nach oben zieht und dabei auch noch die Ohren aufstellt, macht er sein „Spielgesicht". Wedelt er dazu noch mit dem Schwanz und springt dabei vor und zurück, so heißt das: „Spiel mit mir!"


Kommt der Schlumpf, der startbereit ist, schneller ans Ziel als die anderen? Hilf ihm, den richtigen Weg zu finden!
ZIEL
START
Los!

Kellogg's® coole KLEBEMERKER

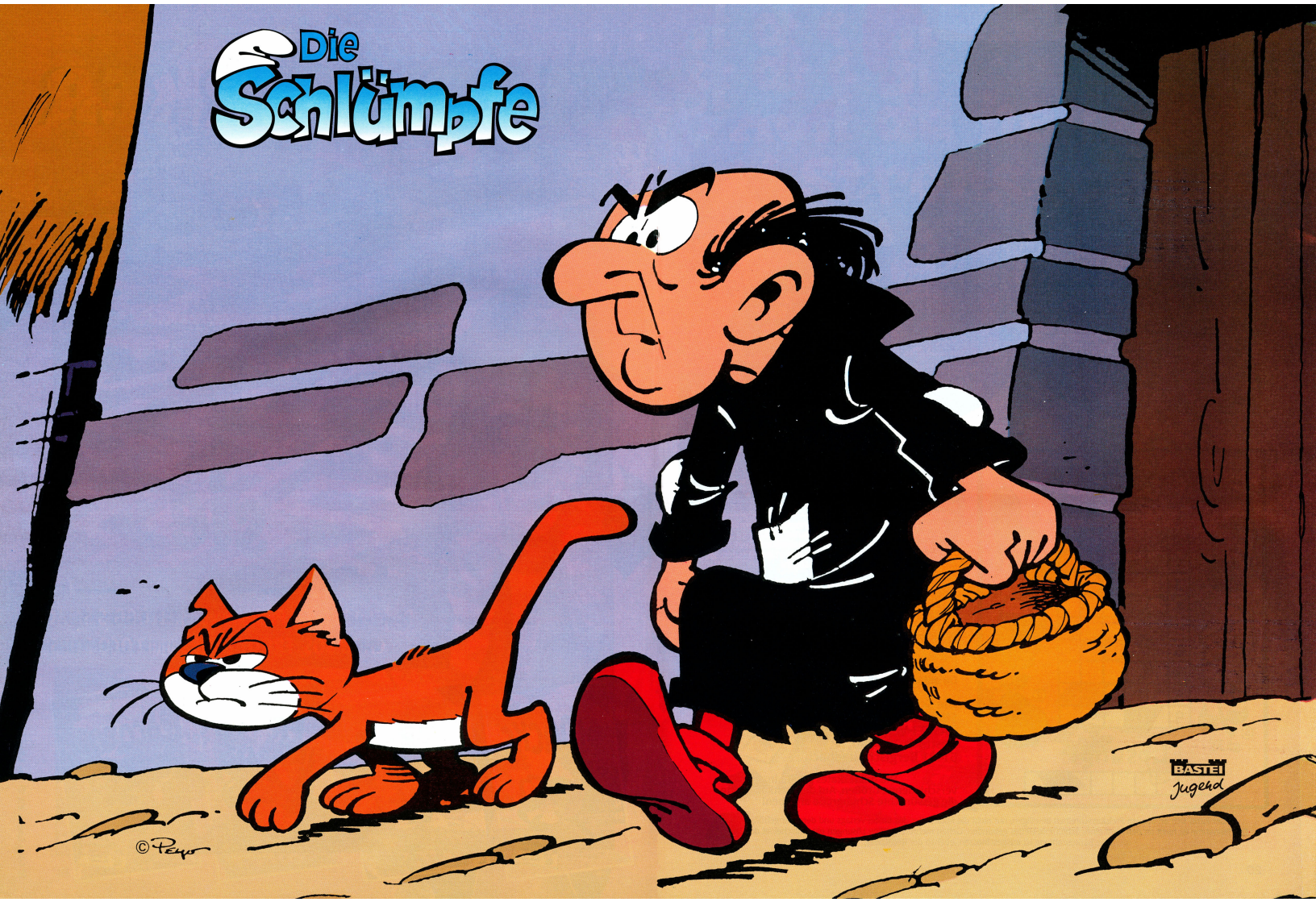


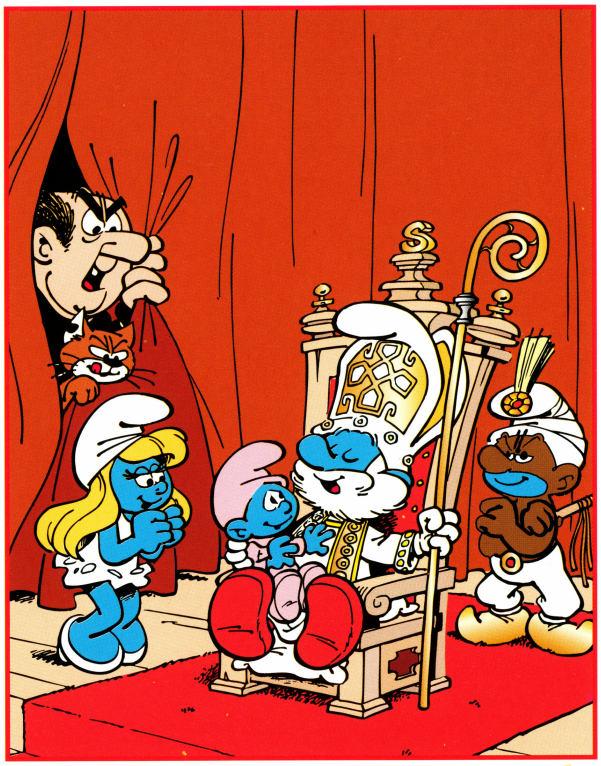
KELLOGG´S Klebemerker sind Notizzettel, die auf allen glatten Flächen haften. Mit den Klebemerkern kannst Du Deine Freunde mit witzigen Nachrichten überraschen. Außerdem erinnern sie Dich an alles, was Dir wichtig ist: dringende Termine, Besorgungen, Telefonnummern und und und.

Hol sie Dir!

Einen von 6 Blöcken mit je 12 Klebemerkern findest Du jetzt in jeder Packung von KELLOGG´S SMACKS, CHOMBOS, FROOT LOOPS und COCO POPS

® Kellogg Company, USA, © 1996 Kellogg Company


Die
Schlümpfe
© Peyo
BASTEI
Jugend



© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 5

HALLO, LIEBE KINDER!

schlumpft Ihr auch so gerne Postkarten? Prima, denn dann haben wir hier genau das richtige für Euch. Jetzt gibt's nämlich 24 extra schlumpfige Sammelpostkarten. In jedem Heft findet Ihr zwei Motive. Damit Ihr sie auch alle der Reihe nach sammeln könnt, haben wir unter jedes Bild die Nummer der Karte geschlumpft. Und – wenn Ihr sie nicht sammeln wollt, dann kennt Ihr bestimmt schlumpfige Menschen, denen Ihr die Karten mit ein paar netten Worten schlumpfen könnt.

Viel Spaß wünschen Euch

Die Schlümpfe

© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 6

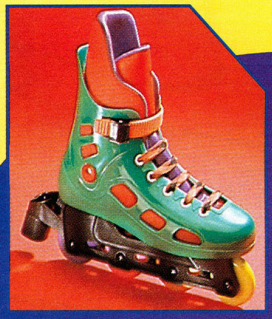
Großes Gewinnspiel!

Mitmachen und gewinnen!

Das sind die Preise:

1. Preis
Die Einspur-Skates „Thunderbird"

Die „Thunderbirds" bringen auch den Profi nach vorn! Dafür sorgen das 3-Schnallen-Schnellverschluß-system und eine Belüftung im Aero-Life-Design. Coole Füße behältst Du auch bei längerer Benutzung im atmungsaktiven Innenschuh. Chassis aus Polycarbonat mit Stopper, PU-Rollen und 608-Z-Kugellager!
Von Neckermann!



2. - 3. Preis
Je 1 Paar Einspur-Rollschuhe „Inline"

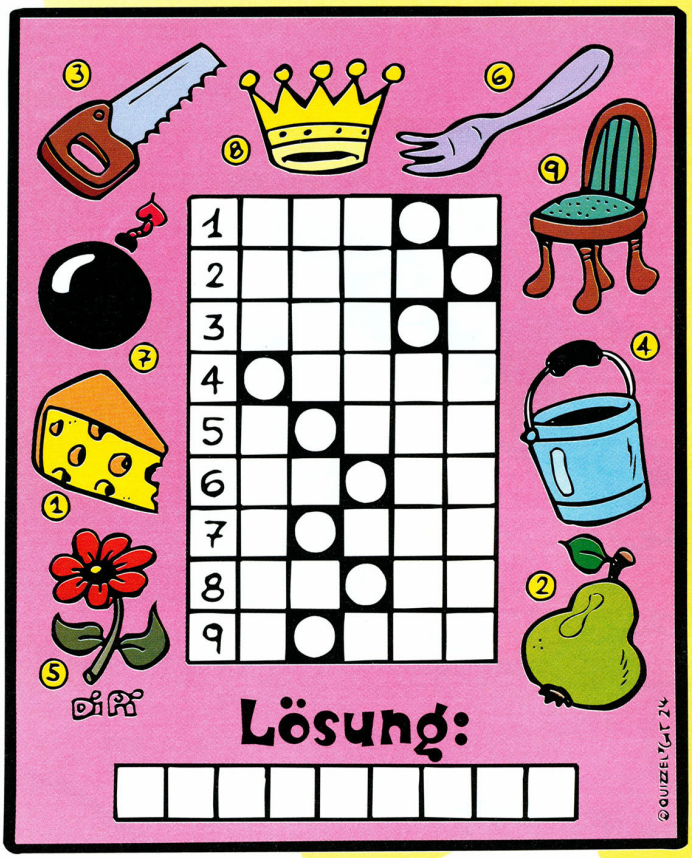
Einteilige Schale in Multicolor, gepolsterter Innenschuh, Belüftungsschlitze, Schnellverschluß-Rasterschnalle, Ösenschnürung, 1 Stopper - mit diesen Skates machst Du überall eine gute Figur! Von Neckermann!

und dazu gibt es noch

10 mal je 1 „Hallo Dachs" -Spiel zu gewinnen!

Ein Spiel um eines der geheimnisvollsten Tiere des Waldes! Es geht um Finderglück, Finderlohn und ein gutes Erinnerungsvermögen! „Hallo Dachs" wurde von Klaus Teuber entworfen, dem derzeit erfolgreichsten Spieleautor Deutschlands! Erschienen bei Goldsieber Spiele und in jedem guten Fachgeschäft erhältlich!

Mach mit!



Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon Dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel und trage in die untenstehenden Kästchen das Lösungswort ein. Dieses schreibst Du auf eine Postkarte und schickst sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Inline"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Die Inlineskates gibt es in verschiedenen Größen. Auf der Postkarte bitte die gewünschte Schuhgröße angeben!

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

Ach du heiliger Strohsack!

„Kinder, das war 'ne Landung", murmelte der Toffifee-Weihnachtsmann, rückte seine Mütze zurecht und schüttelte sich den Schnee aus dem Bart. Aber dann traute er seinen Augen kaum: überall lagen seine Wunschkärtchen verstreut.
„Schöne Bescherung", grummelte er und dachte: „Gut, daß ich mir die Kärtchen vorher genau angesehen habe."
Mit ein bißchen Köpfchen könnt ihr dem Toffifee-Weihnachtsmann beim Sortieren helfen! Dazu gibt's jetzt auf jeder Toffifee 48er Packung das himmlische Weihnachtsspiel. Viel Spaß!

Coole Idee:
Himmlisches Weihnachtsspiel auf jeder 48er Packung!

111 Toffifee-Weihnachtsbärchen zu gewinnen!
Einfach den Gewinnsatz vervollständigen, diesen Coupon auf eine frankierte Postkarte kleben und bis zum 31.12.96 an Toffifee, Postfach 10 70 00, 33578 Bielefeld schicken. Los geht's: Auf jeder 48er Packung gibt es jetzt ein

W_ihn_chts-
s_i_l.

Der Große Schlumpf erzählt:

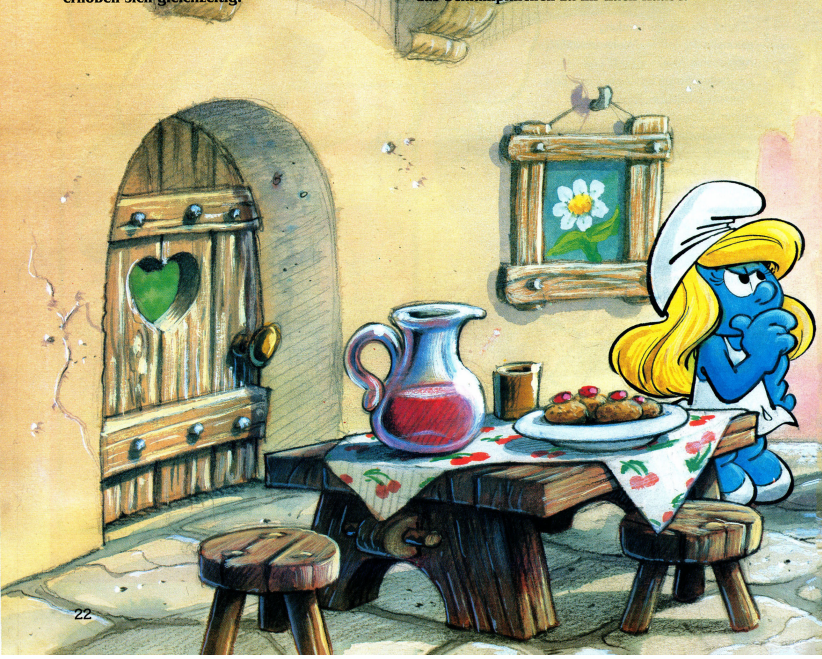
Eine schlumpfige Einladung zum Tee

Es war einmal, vor langer, langer Zeit, da verbrachte eine ganze Gruppe von Schlümpfen den lieben langen Tag sorglos und faulenzend in der warmen Frühlingssonne auf dem Dorfplatz. Plötzlich ertönte eine sanfte Stimme hinter ihnen: die Stimme von Schlumpfinchen.

Möchte jemand von euch zu mir kommen und eine Tasse Tee oder ein Glas Erdbeersirup schlumpfen?" fragte sie. „Dazu gibt es frischgebackene Plätzchen!" Welch eine Frage! Die Schlümpfe lieben Erdbeersirup ... und Schlumpfinchen! Alle erhoben sich gleichzeitig.

„Oh, ihr seid wirklich nett!" sagte sie. „Aber ich wollte eigentlich nur einen von euch schlumpfen ... dich zum Beispiel, Bastelschlumpf!"
Unter den neidvollen Blicken seiner Freunde begleitete der Bastelschlumpf, stolz wie Oskar, das Schlumpfinchen zu ihr nach Hause.

Nun, als er sich zu Tisch setzte, schien sich das Schlumpfinchen an etwas zu erinnern. „Oh, da fällt mir ein", meinte sie, „ich habe ein paar neue Gardinen gekauft. Würde es dir etwas ausmachen, sie aufzuhängen?"
„Aber nein, Schlumpfinchen! Das mach' ich doch gerne!" Im Nu hingen die Gardinen, aber das Schlumpfinchen schien nicht ganz zufrieden zu sein. „Sie sind wirklich hübsch", murmelte sie. „Aber ich denke, sie würden noch besser schlumpfen, wenn die Fensterrahmen blau wären!" „Möglicherweise ja", stimmte der Bastelschlumpf zu. Und im nächsten Augenblick drückte ihm das Schlumpfinchen einen Pinsel in die eine und einen Eimer mit blauer Farbe in die andere Hand!
Als er seine etwas knifflige Arbeit beendet hatte, rief das Schlumpfinchen aus: „Wie wunderbar! Das Fenster sieht schlumpfig aus! Aber ..." „Was aber?" wiederholte der Bastelschlumpf, der sich gerade niedersetzen wollte. „Neben dieser frischen Farbe wirkt das Mauerwerk so schmutzig!" „Nun ja", murmelte der Bastelschlumpf, „man könnte sie ja an einem der nächsten Tage frisch anstreichen!"
„Und warum nicht sofort?" erwiderte das Schlumpfinchen vergnügt. „Was du heute kannst besorgen, das verschlumpfe nicht auf morgen!"
Der Abend brach herein, als der Bastelschlumpf völlig erledigt seinen abgestandenen Sirup trinken und die aufgeweichten Plätzchen essen konnte. Das Schlumpfinchen hielt sich in der Nähe ihres hübschen Fensters auf, aber ihr Blick verlor sich nach draußen ...„Die Farbe des Rhododendrons paßt ja überhaupt nicht mehr zu den Gardinen!" sagte sie plötzlich. „Morgen schlumpf ich einen anderen. Könntest du ..." „O nein!" schrie der Bastelschlumpf auf. Überrascht legte das Schlumpfinchen die Stirn in Falten. Und der Bastelschlumpf fügte hinzu:„Der Gärtnerschlumpf kann viel besser mit Pflanzen schlumpfen als ich. Außerdem, wenn du mich zu oft einlädst, werden die anderen noch eifersüchtig!" Und er verdrückte sich auf leisen Sohlen.



Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist Eure Seite! Ihr malt so schlumpfige Bilder, schreibt so schlumpfige Gedichte, schickt uns so schlumpfige Fotos. Die müssen einfach alle sehen! Macht weiter so! Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ÜBRIGENS:

Wer auch Brieffreundinnen, -freunde oder Tauschpartner sucht, die Schlümpfe-Fans sind, schickt uns einfach eine Postkarte mit Namen, Altersangabe, Anschrift und Hobbys! Eure Wünsche drucken wir dann in einem der nächsten Hefte ab.

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Jonas Linde (11)
Wulfsbrook 7
24113 Kiel
Hobbys: Musik (Klavier, Schlagzeug), Schwimmen, Inline-Skates, Comics.

Martin Ribbat (7)
Kleiberweg 115 b)
22547 Hamburg
Hobbys: Schlümpfe, Fahrradfahren, Musik, Schwimmen, Comics.

Rieke Nottebaum (9)
Hindenburgstr. 108
42117 Wuppertal
Hobbys: Schwimmen, Inliner, Tiere, Lesen.

Ein Schlumpf-Gedicht

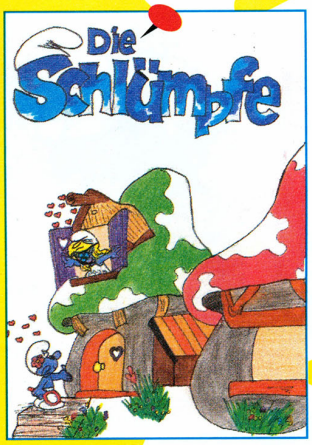
Die Schlümpfe find ich toll,
den ganzen Schrank hab ich schon voll.
Ich lese ein Heft bestimmt sechsmal,
ist das denn noch normal?

Ich sammle so gerne Pilze wie ihr,
denn ihr seid die liebsten Freunde mir.
Ich möchte nur sagen: Macht weiter so,
denn ohne euch bin ich nicht froh!

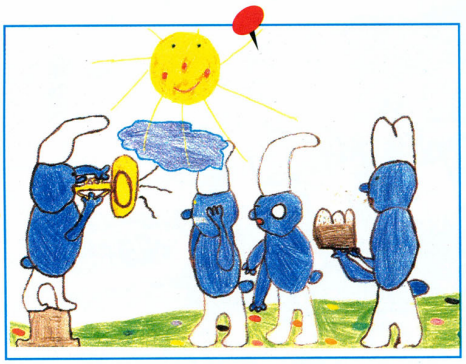
von Evelyn Schlenther, Missenheimer Str. 16, 56220 Kettig

MALECKE

Der „Dance-Schlumpf" von Daniel Zachert, Dänenstr. 6, 10439 Berlin.



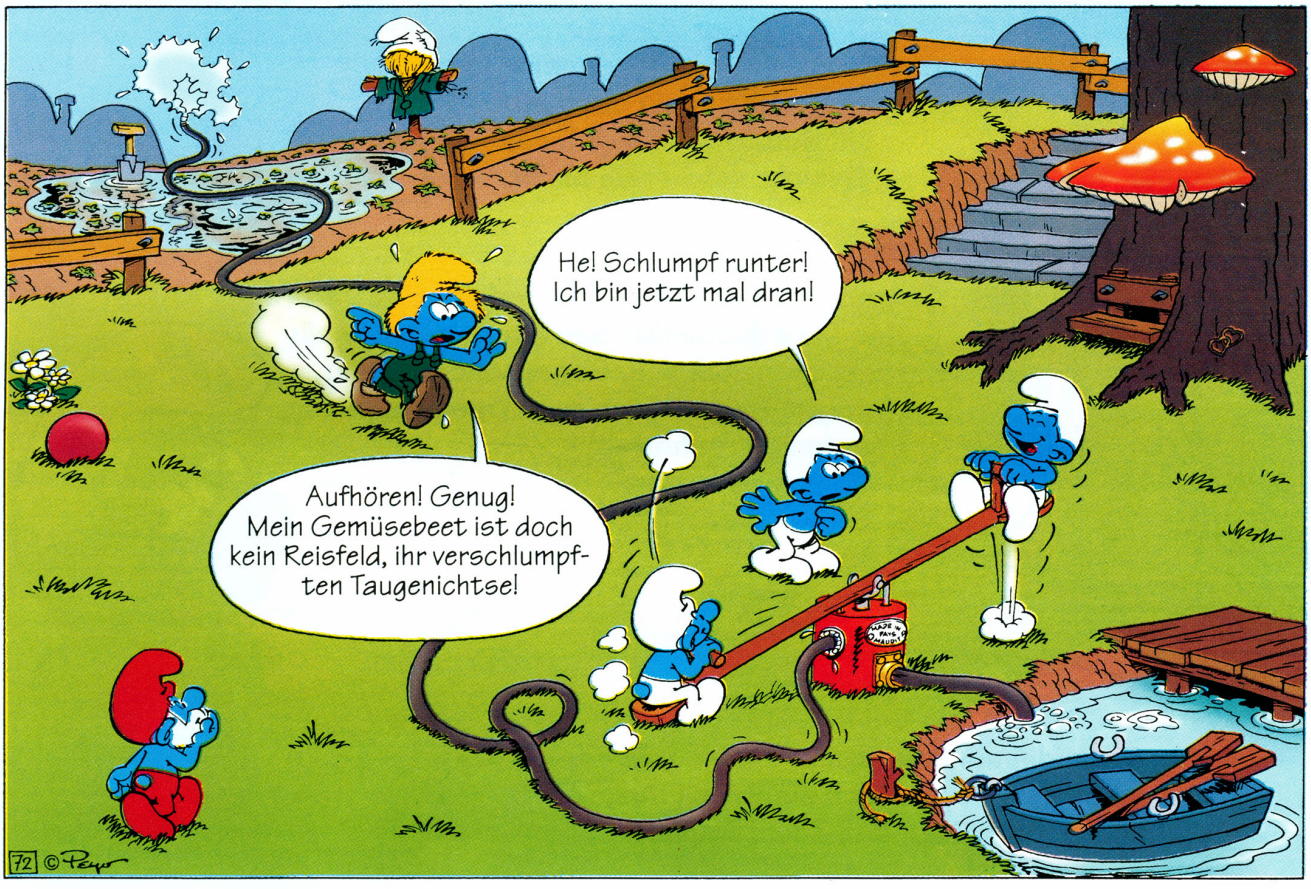
„Romantsiches Schlumpfland" von Leila Willi, Markthallenweg 17 c, CH-7320 Sargans (Schweiz).



„Der Musikschlumpf schlägt zu" von Elisabeth Bliemel, A-8280 Altenmarkt 34 (Österreich).

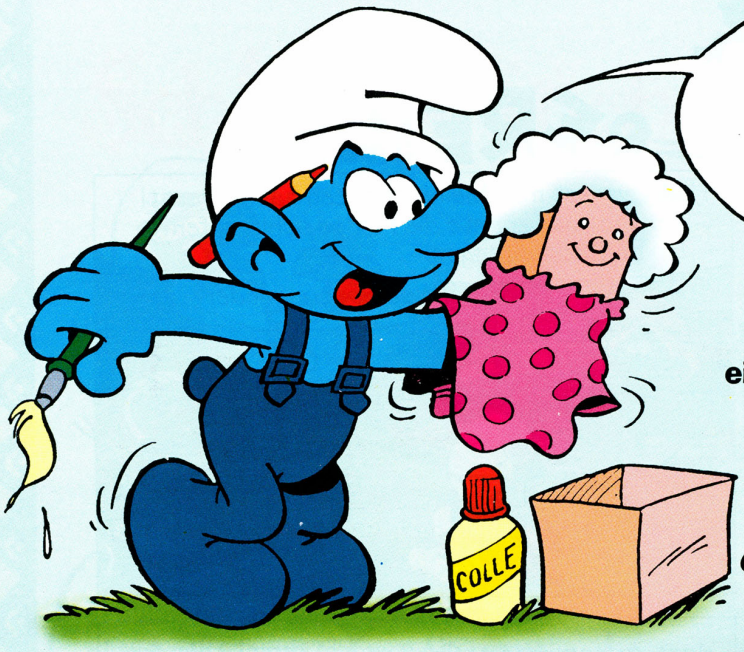
„Die Schlümpfe im Schlumpfgarten" von Andreas Weigandt, Karl-Walter-Str. 2, 76698 Ubstadt-Weiher.

SCHLUMPFEREIEN



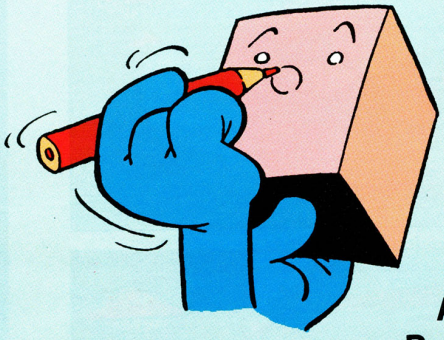
Für Bastel-Schlümpfe

Bühne frei für schlumpfige Puppen!

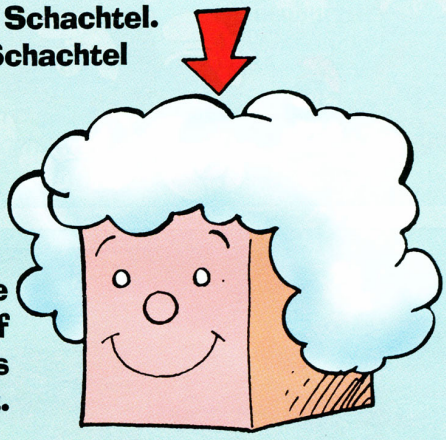


Theaterspielen macht Spaß! Und es ist so einfach, sich seine eigene Theatertruppe aus Puppen zusammenzustellen. So wird's gemacht:

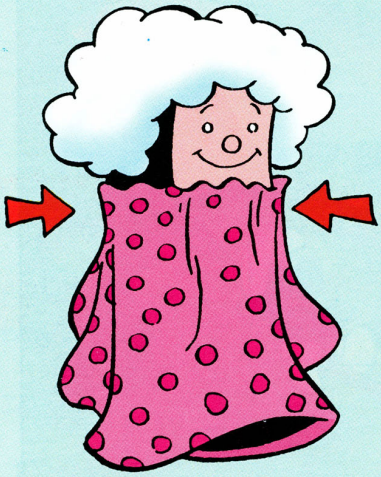
Du brauchst etwas Klebstoff, eine kleine Schachtel aus Karton, etwas Watte, Buntstifte und ein Stück Stoff.



Mit dem Stift zeichnest Du ein Gesicht auf eine Seite der Schachtel. Achtung! Die Öffnung der Schachtel muß nach unten zeigen.



Aus der Watte formst Du eine Perücke und klebst sie oben auf die Schachtel, so daß das Gesicht schön frei bleibt.



Anschließend klebst Du rund um den unteren Rand der Schachtel den Stoff, der wie ein Kleid aussehen soll. Genauso kannst Du weitere Figuren ganz nach Deiner eigenen Phantasie erschaffen!

Lade Deine Freundinnen und Freunde zum Mitmachen ein! Denkt Euch ein Stück aus, und Ihr werdet sehen, daß Theaterspielen wirklich Spaß macht!

PA-12

SCHUTZSCHILD AKTIVIEREN!

Der neue Exploriens Athmo Cruiser durchbricht die Energiebarrieren zur 11. Dimension. An Bord: der neue rot-blau Farbscanner, Hologrammdisplays der neuesten Serie und natürlich die ultrastarken Magnet- und Greifarme, mit denen die Exploriens alle Abenteuer ihrer Galaxis fest im Griff haben. Doch welche Überraschungen hält die unbekannte Dimension für die Wissenschaftler bereit ?

NEU

6938
Exploriens Magno-Carrier
mit Gravitationsfeldlinsen, Greifarm-Metallsammler, Trailer mit Trommel-Antenne, Magnetologen und Poster. Ab 7 Jahren.

NEU

6899
Exploriens Mobilab
mit Flugkopf, Hologramm-Monitor, Metalldetektor und Astrophysikern. Ab 7 Jahren.

NEU

6982
Exploriens Athmo Cruiser
mit Knickcockpit, Hologrammdisplay, Forschungssatellit, Magnet- und Greifarmen, Trippeltrimmer, Schubraketen und Forschungsteam. Ab 8 Jahren.

NEU

6815
Exploriens Untertasse
mit Galaktonaut. Ab 5 Jahren.

NEU

6856
Exploriens Datatransmitter
mit Hologrammsegel, drehbarer Alpha-Trommel und Infonaut. Ab 6 Jahren.

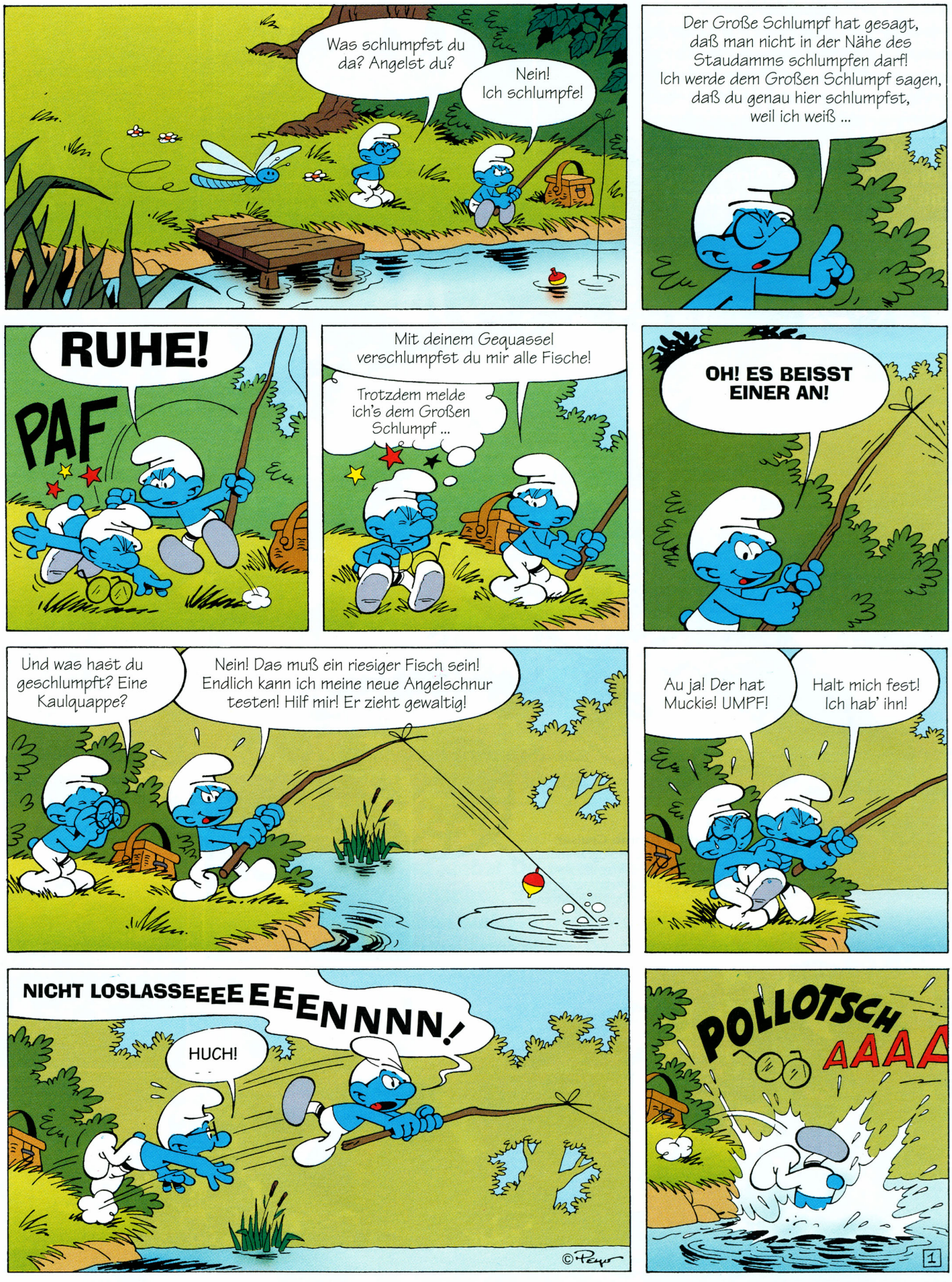
NEU

6854
Exploriens Boden-Kontaktor
mit Oberflächenscanner, Magnetgreifer und Planetologe. Ab 6 Jahren.

© 1996 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 923661/96

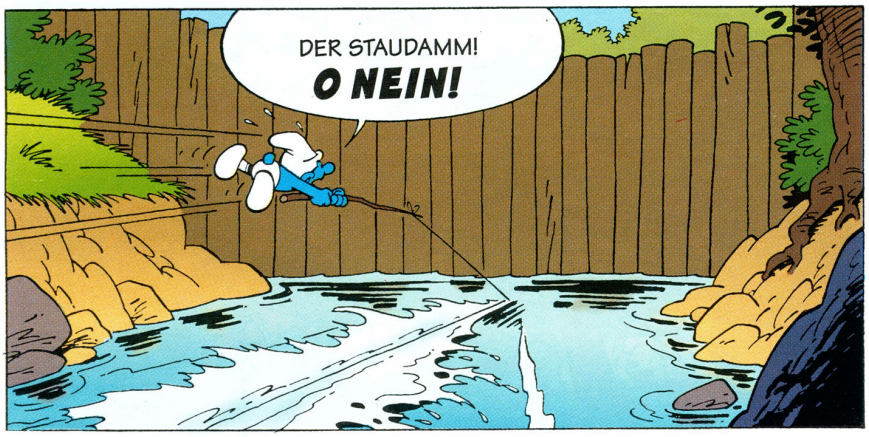
LEGO SYSTEM

FEUERPROBE FÜR DEN ANGLERSCHLUMPF



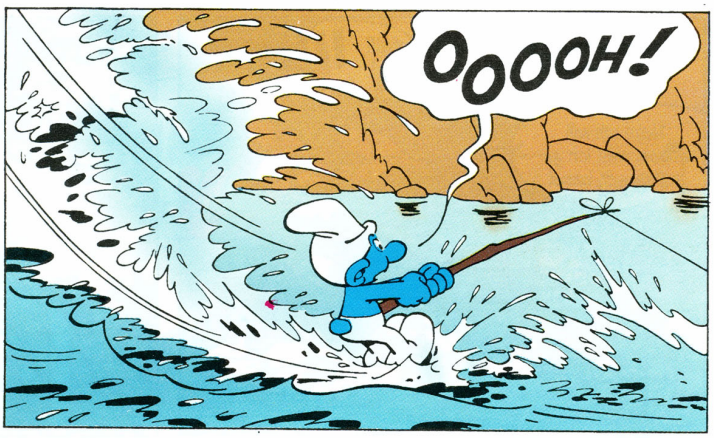
ZU HILFE, BRILLENSCHLUMPF! HILF MIR DOCH! AUUUUUU ...
!
KWAAAK!

Warte auf mich, Anglerschlumpf! Du ... -du kannst da nicht entlangschlumpfen! Da ist der Staudamm, und der Große Schlumpf hat gesagt ...


DER STAUDAMM!
O NEIN!

KRAAK

?


OOOOH!

Großer Schlumpf! Schnell! Der Anglerschlumpf hat ein Loch in den Staudamm geschlumpft ... und jetzt schlumpft er auf den Wasserfall zu!
!
2

©Peyo

Verstanden! Schlumpft das Netz zum Geländer! Faßt mit an!
Ich hab' einen Riesenschlumpf an der Angel! HILFE!
Achtung! Er schlumpft hier entlang! Tiefer halten!
!
OOOOH!
EH!
KRAAK
AAAHH!
Anglerschlumpf! Der Wasserfall! Schlumpf endlich die Angel los!
Nein! Ich will wissen, was ich geschlumpft habe!
AAAAAAAH!...
HILFEEEE!
HILFEEEE!
HOP!
HARHAR!
UFF!
Ein hübscher Fang! Vier Schlümpfe und ein etwas mickriger Fisch! Hihi!
Oje, Anglerschlumpf! Dein Fisch sieht ja wirklich mickrig aus!
Mag sein, aber er ist sehr, sehr stark! Er hat den Staudamm und die Brücke geschlumpft!
© Peyo
3

Stimmt! Es handelt sich ja auch um einen Tigerfisch, den Schrecken der Flüsse! Tigerfische sind äußerst wild! Es ist selten, daß ihn jemand mit der Angel schlumpft, denn normalerweise lassen sie sich nicht schlumpfen!

Schau mal, was ich zum Essen mitgebracht habe, Azrael! Schlümpfe für mich und einen kleinen Fisch für dich! Guten Appetit!

MIAM MIAM MIAUUU!

?

Nein! Schlumpf das nicht!

HARHAR! Ist das lustig! Seht mal, wie er zappelt! Man könnte meinen, er wüßte, was ihn erwartet!

Laß ihn los!

KNARZ

AUAAAAA!

?

Schlumpft weg von hier! Schnell!

Gut geschlumpft, kleiner Tigerfisch!

PLAF

AUA!

UHII AUA!

KNARZ KNARZ KNACK

GRRR PFUO PFUO MIGGRR

KNACK KNACK

MIAAAAUU...

Später ...

Oh! Der Tigerfisch ist zurückgekehrt!

Er schlumpft Holzstämme herbei, um uns bei den Reparaturen zu helfen!

Bravo, kleiner Tigerfisch! Du bist wirklich riesig!

©Peyo

ENDE

Für Spiele-Schlümpfe

Atlan-ta-tam

Vielen Fans der Olympischen Spiele werden die großen Leistungen der Olympioniken in Atlanta unvergessen bleiben. „Atlan-ta-tam" ist ein Spiel für Olympiafans. Drei „Olympioniken" können sich beteiligen. Jeder braucht eine Spielfigur und einen Würfel. Die Figuren werden vor den Bahnen auf das Startfeld mit den drei Schlümpfen gestellt. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Jetzt wird erneut gewürfelt. Die Figuren rücken so viele Felder vor, wie die Zahl auf dem Würfel ergibt. Wer auf einem Fragefeld landet, muß innerhalb von 30 Sekunden die Frage beantworten. Gelingt ihm das nicht, rückt er um fünf Felder zurück. Wer auf ein Feld mit einer Bananenschale ziehen muß, rutscht aus und geht drei Felder zurück! Viel Erfolg!

ZIEL

Die Fragen:

Feld 6: In welcher Stadt wurden im Jahre 1896 die ersten Olympischen Spiele der Neuzeit ausgetragen?

Feld 14: Welches Land gewann in Atlanta das Springreiterturnier in der Nationenwertung?

Feld 18: Welche Ballsportart wurde erstmals in Atlanta ins olympische Programm aufgenommen? Basketball, Beach-Volleyball oder Wasserball?

Feld 21: Carl Lewis gewann den Weitsprung bei den Olympischen Spielen von Atlanta. Seine wievielte Goldmedaille war dies?

Feld 24: Mit einem neuen Weltrekord sicherte sich Michael Johnson die Goldmedaille im 200-m-Lauf. Wie schnell war er? 19,32 Sekunden, 19,99 Sekunden oder 20,02 Sekunden?

Feld 27: Hinter Dan O'Brien belegte überraschend ein Deutscher den zweiten Platz im Zehnkampf. Wie heißt er?

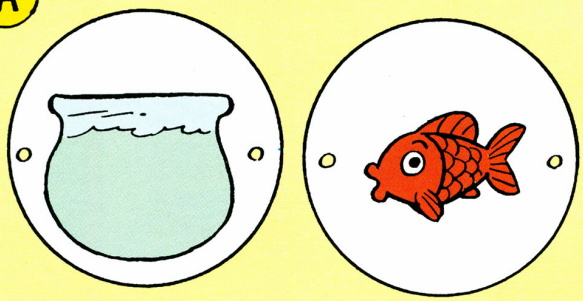
Feld 32: Welcher weltberühmte Sportler durfte bei der Eröffnung der Olympischen Spiele das Olympische Feuer im Stadion von Atlanta anzünden?

Lösungen: Feld 6) Athen; Feld 14) Deutschland; Feld 18) Beach-Volleyball; Feld 21) die neunte; Feld 24) 19,32 Sekunden; Feld 27) Frank Busemann; Feld 32) Muhammed Ali (Alias Cassius Clay)

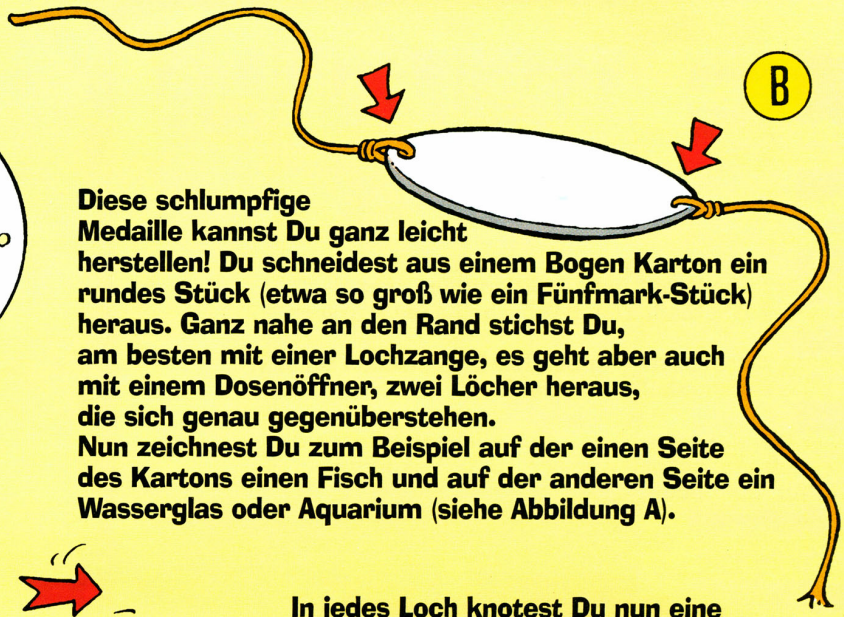
Für Bastel-Schlümpfe

Die Schlumpf-Medaille

A

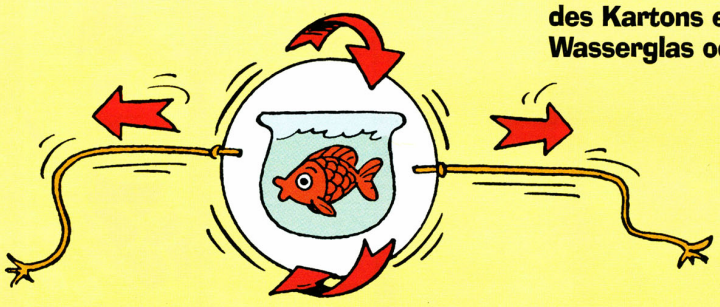


B



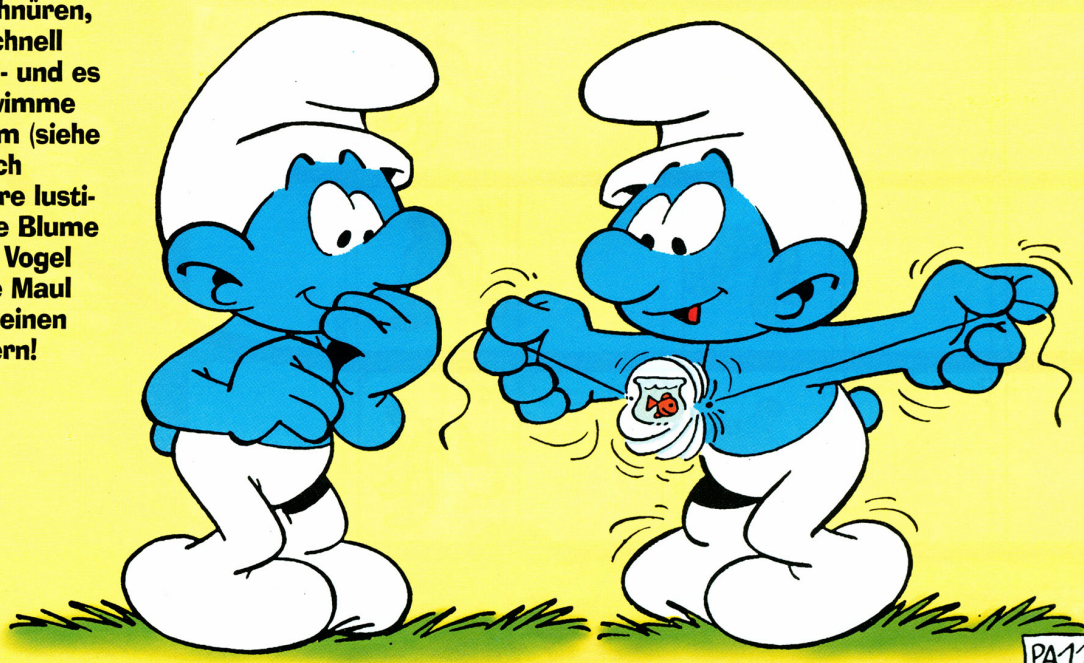
Diese schlumpfige Medaille kannst Du ganz leicht herstellen! Du schneidest aus einem Bogen Karton ein rundes Stück (etwa so groß wie ein Fünfmark-Stück) heraus. Ganz nahe an den Rand stichst Du, am besten mit einer Lochzange, es geht aber auch mit einem Dosenöffner, zwei Löcher heraus, die sich genau gegenüberstehen.
Nun zeichnest Du zum Beispiel auf der einen Seite des Kartons einen Fisch und auf der anderen Seite ein Wasserglas oder Aquarium (siehe Abbildung A).

C



In jedes Loch knotest Du nun eine Schnur fest (siehe Abbildung B). Nun hältst Du, am besten mit dem Mund, das Bild fest und drehst die Enden der beiden Schnüre zwischen Daumen und Zeigefinger so lange, bis sie sich wie Kordeln spannen.

Läßt Du jetzt das Bild los und ziehst an den Schnüren, dreht sich das Bild schnell um die eigene Achse - und es sieht so aus, als schwimme der Fisch im Aquarium (siehe Abbildung C). Natürlich kannst Du auch andere lustige Bilder wählen: eine Blume mit einer Vase, einen Vogel und das aufgerissene Maul eines Krokodils oder einen Gangster hinter Gittern!



PA11

Der Brillenschlumpf in der Stadt. Neben ihm hält ein Taxi. Er steigt ein. Fragt der Fahrer: „Wohin soll's denn gehen?" Meint der Brillenschlumpf: „Egal! Einer wie ich wird überall gebraucht!"

„Ich habe dir deine Lieblingskekse mitgebracht!" sagt der Feinschmeckerschlumpf zu Schlumpfinchen. „Oh, wie aufmerksam", bedankt sich das Schlumpfinchen, „aber ... die Dose ist ja nur halbvoll!" „Tja", sagt der Feinschmeckerschlumpf. „Es sind auch meine Lieblingskekse!"

Mathematikunterricht bei den Schlümpfen. Fragt der Große Schlumpf: „Du hast zehn Mark in der Hosentasche, Dummkopfschlumpf. Unterwegs verlierst du ein Fünfmark- und ein Fünfzigpfennigstück. Was hast du dann in der Tasche?" Meint der Dummkopfschlumpf: „Ein Loch!"

VORSCHLUMPF

DIE SCHLÜMPFE FEIERN, ABER GURGELHALS HAT WAS DAGEGEN

IM NÄCHSTEN SCHLÜMPFE-MAGAZIN: SUPER-PREIS-AUSSCHREIBEN, RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN

ABONNEMENT UND SCHLUMPF IT!

Impressum

Die Schlümpfe erscheint monatlich
im Bastei-Jugendbereich
Verlagsleitung: Heribert Paul Ditges
Projektleitung: Jürgen Drescher
Redaktion: Ingrid Bachmann
Redaktionelle Mitarbeit: Manfred Schmeing
Grafik: Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/1210, Fax: 02202/121500
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen:
Gerlinde Lenges. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.01.1996
Vertrieb: Werner Kraus (Leitung),
Bernhard Mai (Verkauf)
Copyright: © Peyo 1996/Licensed through I.M.P.S. Brussels
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Auslieferung in Österreich.
A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht
Der Umwelt zuliebe ist dieses Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

BESTELLSCHEIN

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:

Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (=12 Hefte) im Abonnement für nur DM 51,00 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 51,00; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❒ bequem durch Bankeinzug ❒ gegen Rechnung

Bank:_____ Konto-Nr:_____ BLZ:_____

Name, Vorname _____ Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____ Telefon/Fax* _____

Postleitzahl, Ort _____

_____

Datum, 1. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann.
Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____

Datum, 2. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

*Ich bin damit einverstanden, daß Sie mir auch tel. oder per Fax interessante Angebote unterbreiten (ggfs. streichen).

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am

Schlumpf mit!

DIE SCHLÜMPFE©
REISEN UM DIE WELT

© Peyo 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

EXKLUSIV
VON NINTENDO®!

Brandneu, brandheiß! Schlumpf mit! Und reise mit den Schlümpfen um die Welt. Der Neugierschlumpf und Schlumpfine zerbrechen heimlich Papa Schlumpfs Zauberkristall. Sie besitzen nun die ganze Macht über Zeit und Raum und werden in alle Welt verschlumpft! Dort müssen sie jede Menge Abenteuer bestehen: am Nordpol, bei den Indianern, beim Surfen in Australien, im Dschungel Südamerikas oder den Tempeln in China. Ein toller Spaß mit einer phantastischen Comic-Grafik. Gibt's auch für Deinen Game Boy™.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

© 1996 Infogrames Multimedia
© Peyo 1996 Licensed through I.M.P.S.